Castlevania Temporada 4 – Adaptube

Personagens e suas personalidades

A quarta temporada introduz Varney, Ratko, Greta, Zamfir, Dragan e a Alquimista, todos eles sendo personagens originais sem nenhuma contraparte ou inspiração em um personagem dos jogos.
A série também introduz um personagem e chefe recorrente nos jogos, A Morte. Seu visual é completamente original, sem puxar qualquer semelhança com os visuais anteriores dos jogos.
Mudanças visuais significativas nos personagens já introduzidos estão presentes apenas em Alucard, que agora possui uma capa muito parecida com a presente em seu visual de Symphony of the Night, e também empunha um escudo com o visual idêntico ao Alucard Shield também de Symphony.

História

Na invasão de Estíria e na luta contra Carmilla, Isaac é acompanhado de uma criatura da noite. Nos jogos essa criatura é Abel, que também é enfrentado com Isaac em sua batalha em Curse of Darkness.
Na série, Isaac não deseja matar Hector pela suposta traição dele, e ao final da série estão de bem um com o outro. Isso difere da versão dos jogos, onde depois da morte do Drácula, Isaac tenta fazer com que Hector ressuscite seu antigo mestre.
Também na série, Isaac consegue matar Carmilla. Nos jogos, a última aparição cronológica dela é em Rondo of Blood, que se passa mais de 300 anos depois de Curse of Darkness. Se ela de fato morreu nesse jogo, então o responsável pela morte dela é Richter, não Isaac.
Na série, Hector ajuda Saint Germain e Varney a realizar um ritual para reviver o Drácula. Nos jogos, Saint Germain e Hector nunca tentam reviver o vampiro, muito pelo contrário, Hector chega a enfrentar seu antigo mestre e fica implícito que Saint Germain voltou no tempo para impedir a ressurreição dele. Em Curse of Darkness, Isaac trama junto com Zaeed para reviver Drácula, e para isso precisam que Hector esteja sedento por sangue e vingança, o que não acontece e o corpo de Isaac acaba sendo usado como substituto para a ressurreição.
Em Targoviste, Trevor adquire uma arma em formato de cruz. Ainda que nunca confirmado, é possível que ela tenha sido inspirada na Cruz, uma arma secundária recorrente nos jogos.
Na série, a Morte de disfarça de Varney e de alquimista e manipula Saint Germain para realizar um ritual de ressurreição. Isso também acontece nos jogos, mas lá a Morte se disfarça de Zaeed ao invés de Varney ou a Alquimista, e com Hector no lugar de Saint Germain. A série ainda adiciona que a Morte pretende ressuscitar também Lisa e colocá-los no mesmo corpo, algo que nunca aconteceu nos jogos.
Na série a morte é uma entidade que sempre habitou a Terra, assim como nos jogos. O que muda é a sua relação com o Drácula: nos jogos, a morte se aliou a Drácula durante os eventos de Lament of Innocence, e assim permaneceu até 1999, geralmente agindo como seu aliado mais próximo. Na série, a Morte se aliou a Drácula, mas sem o conhecimento dele e de forma que o vampiro servisse a entidade.

Durante a batalha contra a Morte, Saint Germain não sobrevive, diferente dos jogos onde ele fica vivo depois das três batalhas de Hector: contra Isaac, contra a Morte e contra o Drácula.

Ao final da série, é revelado que Drácula e Lisa foram revividos com sucesso. Nos jogos, Lisa nunca é revivida, mas Drácula é revivido sucessivas vezes, porém nunca fica muito tempo vivo depois dessas ressurreições, até ser completamente destruído no evento que antecede o jogo Aria of Sorrow, conhecido como a Guerra do Castelo Demoníaco.

Conclusão

Sujeitos, obrigado por ter chegado até aqui, com a série de Castlevania concluída agora posso utilizar esse quadro para outras adaptações. Como sempre, confira os links no primeiro comentário fixado. Eu sou Lord Hannya, e eu vou ficando por aqui.